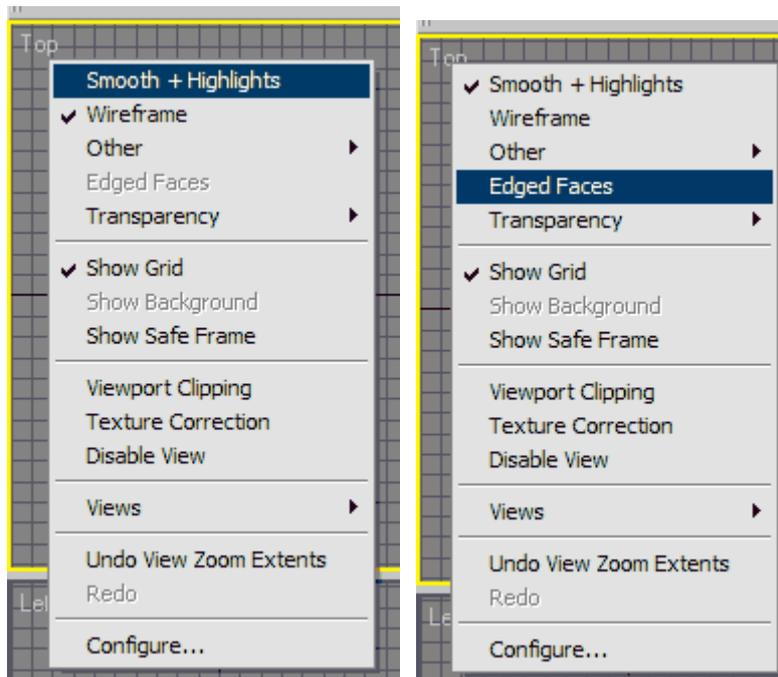


В этом уроке, я Вам покажу ещё один способ моделирования LCD монитора. Вам понадобятся базовые знания интерфейса и моделирования. На рисунке ниже, показан конечный результат.



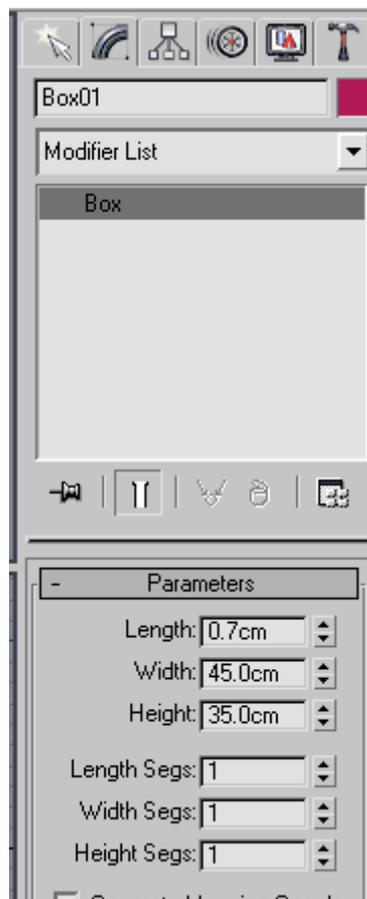
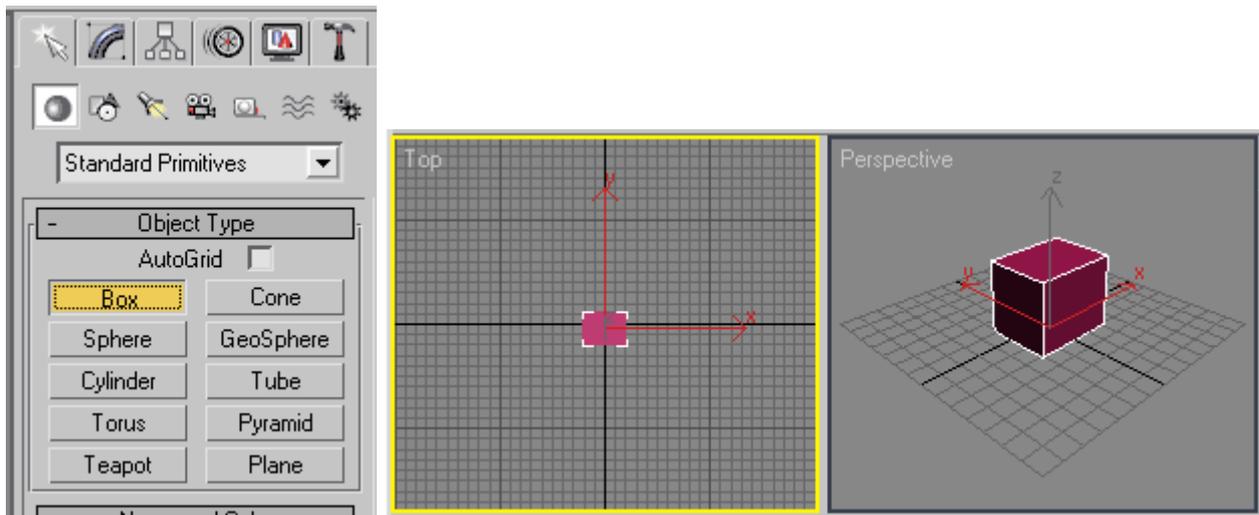
Запустите 3dsmax.

Перейдите в окно проекции «Тор», нажмите правой кнопкой мыши на надписи «Тор», в появившемся меню, поставьте галочку напротив «Smooth + Highlights», теперь ещё раз, вызовите это меню и поставьте галочку напротив «Edged Faces»

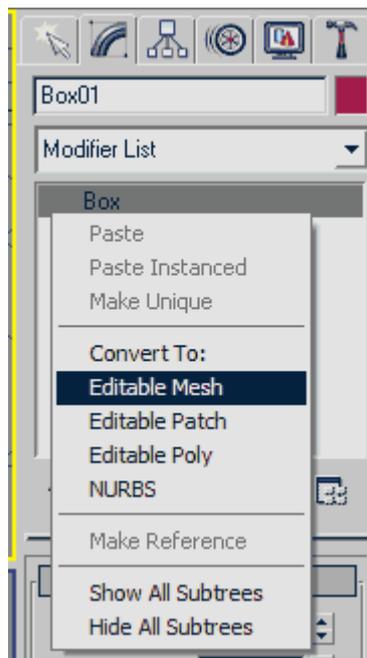


Переведите систему измерения в сантиметры.

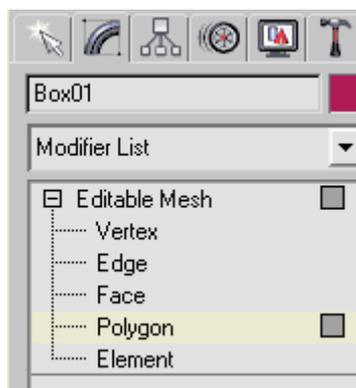
Создайте «Вох», с параметрами, как показано на картинке ниже.



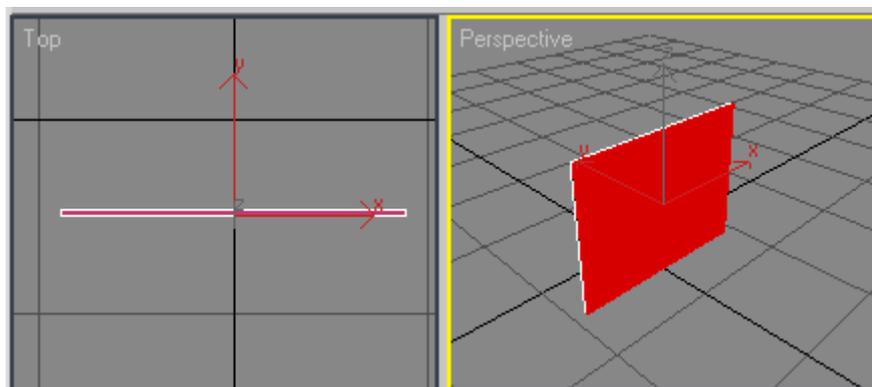
Конвертируйте его в «Editable Mesh»



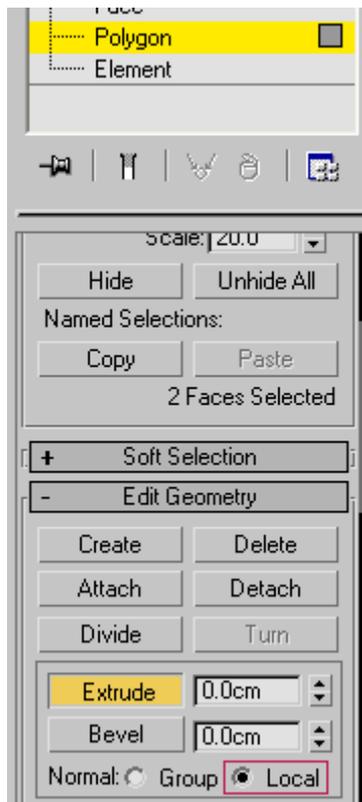
Теперь, выберите редактирование на уровне полигонов



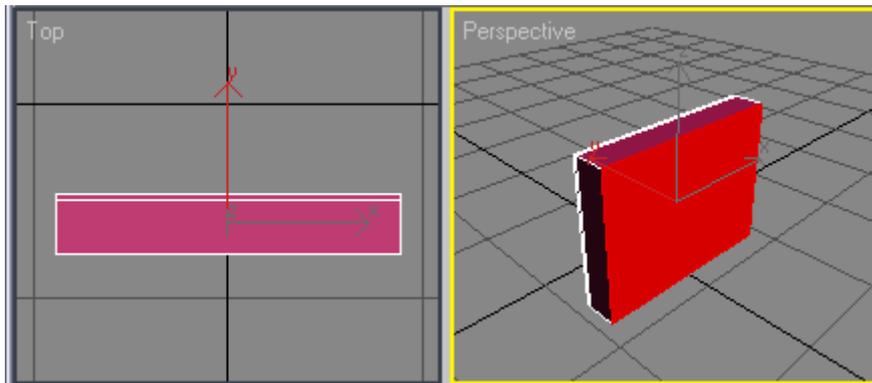
Выберите полигон, показанный на картинке ниже



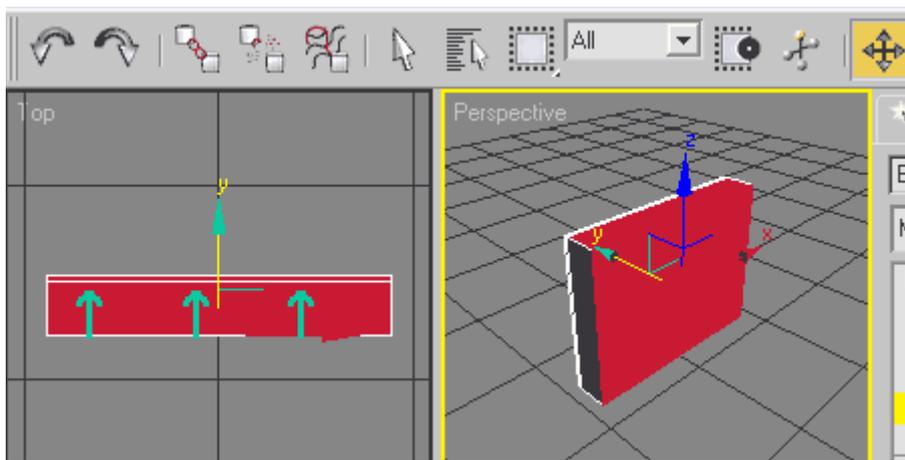
Примените к полигону, «Extrude», поставьте переключатель на «Local»

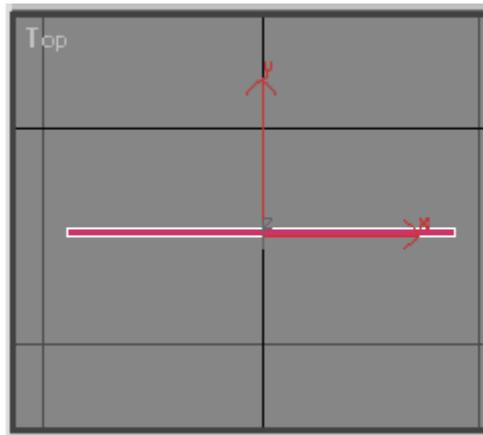


У Вас должно получиться, что-то на подобие этого

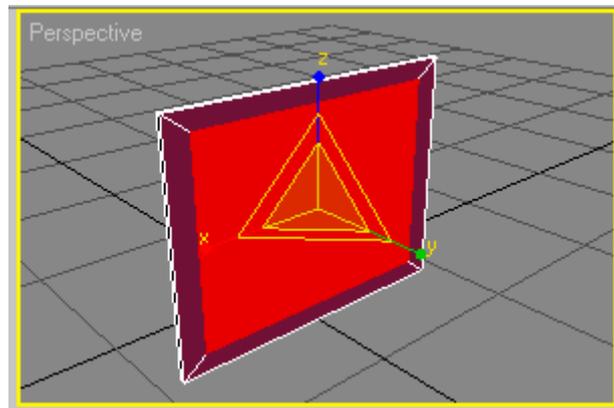


Теперь, выберите редактирование на уровне вершин и выделите точки, показанные на картинке и переместите их как можно ближе к основе. Руководствуйтесь рисунком.

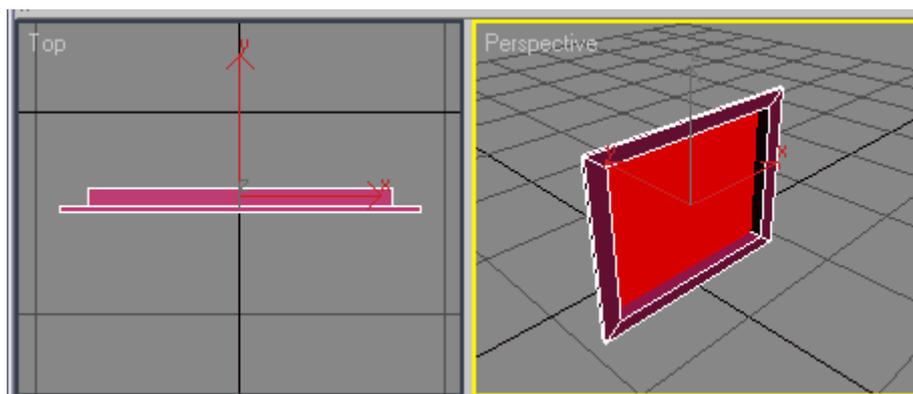




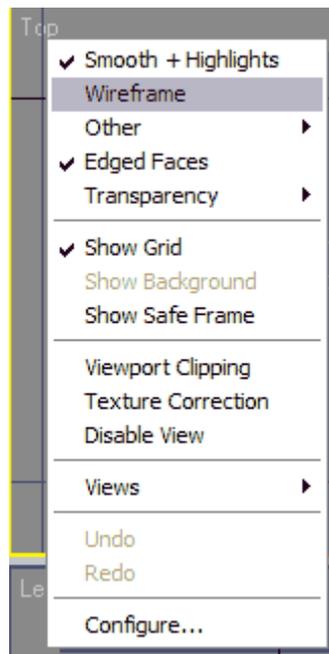
Выберите полигон, который мы передвигали и масштабируйте его при помощи функции «Select and Uniform Scale button », результат должен быть примерно таким



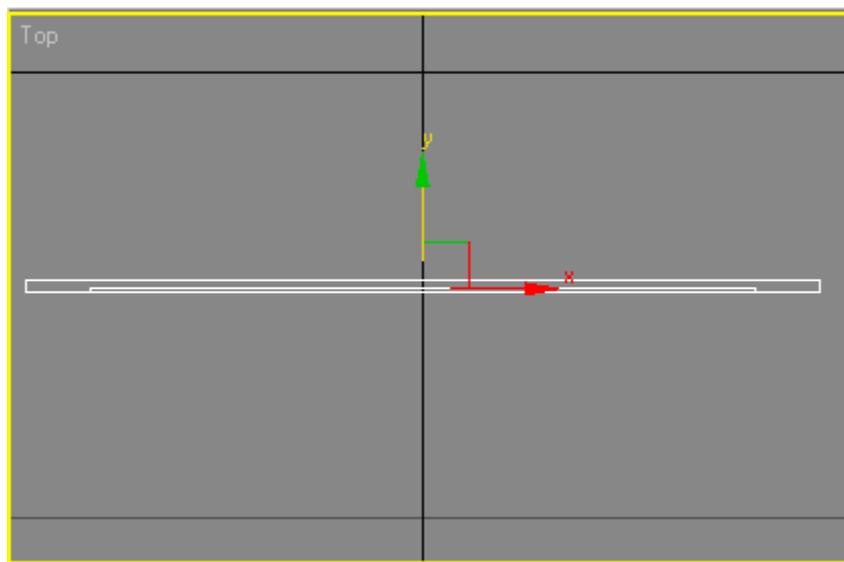
Ещё раз примените «Extrude», к нашему полигону, но только в этот раз в обратную сторону.



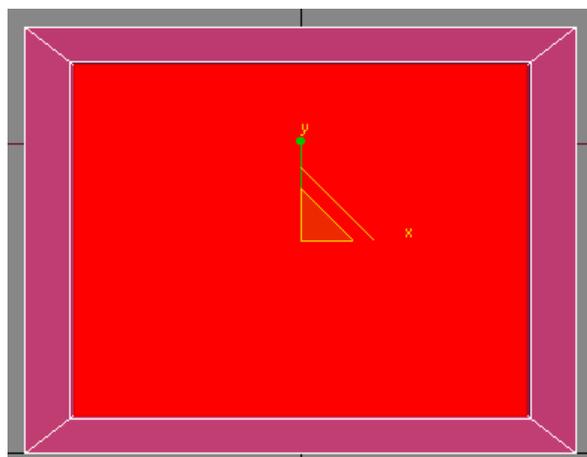
В окне «Top», вызовете меню, которое мы с Вами вызывали в начале урока и поставьте галочку, на против «Wireframe»



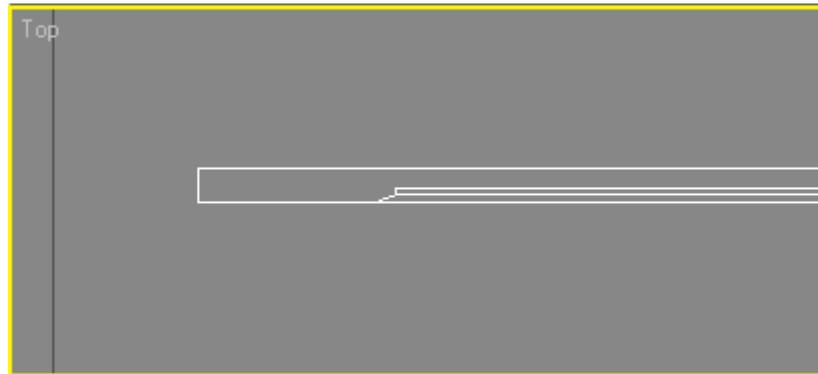
Теперь, активируйте редактирование на уровне вершин и передвиньте точки, полигона который мы извлекали в обратную сторону, так, как показано на рисунке



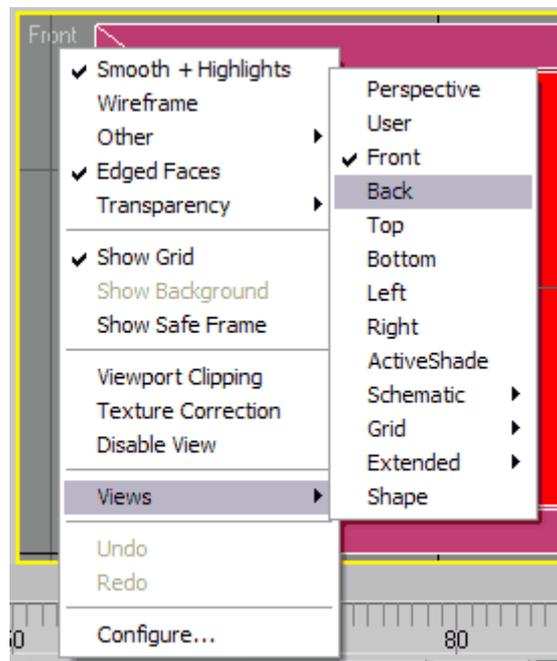
Перейдите в окно проекции «Front» и масштабируйте полигон (совсем чуть-чуть)



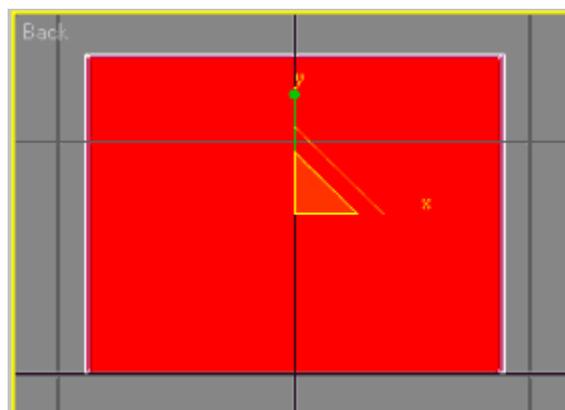
И примените «Extrude», также совсем чуть-чуть.

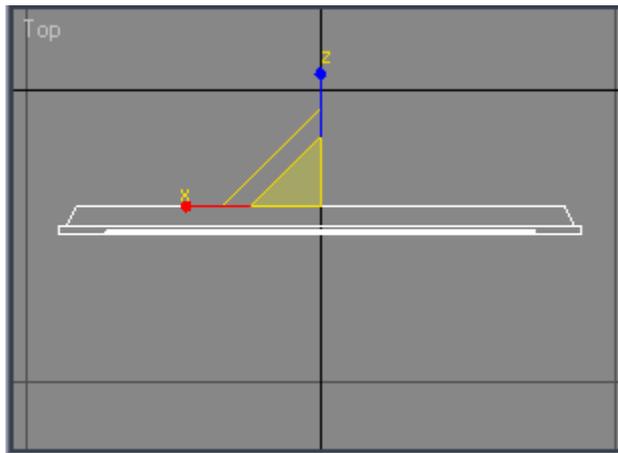
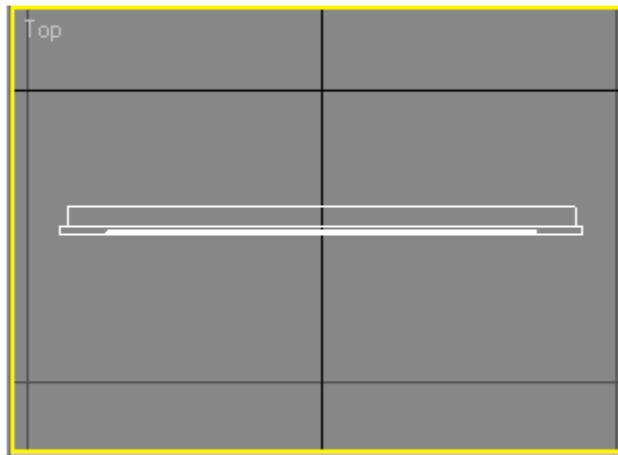


Теперь, в окне проекции «Front», вызовете известное нам меню и переключите «Front» на «Back»



Выберете задний полигон у чуть масштабируйте его





Ещё раз сделайте «Extrude» и масштабируйте, как показано на картинке

